

**KONTRIBUSI *GIVE AND GO PASSING DRILL* DAN *RONDO GAME*
TERHADAP *PASSING* SEPAK BOLA**

Afrisal Sindu Wicaksana^{1*}, Danang Aji Setyawan², Dian Ayu Zahraini³

^{1 2 3} Universitas PGRI Semarang, Jawa Tengah, Indonesia, 50232

* *Coressponding Author*: afrisalsindu417@gmail.com

Keterangan

Rekam Jejak:
Received, Oktober 2021
Revised, November 2021
Accepted, Desember 2021

Kata Kunci:
Give and Go Passing Drill,
Rondo Game, *Passing*
Sepak Bola.

Abstrak

Penelitian ini adalah eksperimen dengan metode deskriptif kuantitatif dan menggunakan rancangan "*Pretest-Posttest Control Group Design*". Populasi seluruh pemain SSB Persisac dengan menggunakan teknik purposive sampling. Instrumen tes menggunakan instrument short pass yang dikembangkan oleh Bobby Charlton (2012) dengan validitas 0,653 dan reliabilitas 0,879. Hasil analisis data kelompok give and go passing drill memiliki rata-rata pretest sebesar 137,5 dan posttest sebesar 243,7 dan Sedangkan hasil rata-rata kelompok rondo game yaitu pretest sebesar 156,2 menjadi posttest sebesar 312,5 dan Nilai rata-rata selisish pretest dan posttest kelompok rondo game sebesar -156,2 dengan sig.(2-tailed) = 0,000 dan Nilai rata-rata selisish pretest dan posttest kelompok give and go passing drill sebesar -106,2 dengan sig.(2-tailed) = 0,000 terdapat perbedaan peningkatan ketepatan akurasi passing pemain SSB Persisac antara sebelum dan setelah diberikan rondo game dan give and go passing drill dan peningkatan kelompok rondo game lebih besar peningkatannya dibandingkan dengan kelompok give and go passing drill. Simpulan dari penelitian ini ada peningkatan antara sebelum dan setelah diberikan perlakuan melalui rondo game dan give and go passing drill terhadap peningkatan ketepatan passing pemain SSB Persisac Semarang KU 14. Saran bagi pelatih dapat menjadikan latihan ini sebagai variasi latihan passing guna meningkatkan ketrampilan teknik dasar passing.

PENDAHULUAN

Olahraga Sepak Bola merupakan salah satu cabang olahraga yang paling banyak diminati penduduk dunia, tidak terkecuali di Indonesia (Kismono & Dewi, 2021). Cabang olahraga ini dimainkan 2 tim yang masing-masing timnya berisi 11 pemain inti. Olahraga ini dimainkan di sebuah lapangan berumput yang sangat luas. Olahraga ini berkembang menjadi sangat populer seiring dengan semakin berkembangnya dunia olahraga. Olahraga sepak bola sendiri memiliki tujuan, yaitu meraih kemenangan dengan mencetak gol sebanyak mungkin ke gawang lawan dan menjaga agar tidak memasukkan gol dari tim lawan (Tarigan & Siregar, 2021). Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional. Pembinaan Dan Pengembangan Olahraga Bagian Keempat tentang Pembinaan dan Pengembangan Olahraga Prestasi Pasal 27 disebutkan bahwa “Pembinaan dan pengembangan olahraga prestasi dilaksanakan dan diarahkan untuk mencapai prestasi olahraga pada tingkat daerah, nasional, dan internasional, yang dilakukan oleh induk organisasi cabang olahraga, baik pada tingkat pusat maupun pada tingkat daerah (Gultom & Endriani, 2021). Pembinaan dan pengembangan olahraga prestasi dilakukan oleh pelatih yang memiliki kualifikasi dan sertifikat kompetensi yang dapat dibantu oleh tenaga keolahragaan dengan pendekatan ilmu pengetahuan dan teknologi (Lubis & Dewi, 2020). Dilaksanakan dengan memberdayakan perkumpulan olahraga, menumbuhkembangkan sentra pembinaan olahraga yang bersifat nasional dan daerah, dan menyelenggarakan kompetisi secara berjenjang dan berkelanjutan serta melibatkan olahragawan muda potensial dari hasil pemantauan, pemanduan, dan pengembangan bakat sebagai proses regenerasi” (Putra & Siregar, 2021).

Dalam permainan sepak bola, setiap pemain diperbolehkan menggunakan seluruh anggota badan kecuali tangan dan lengan. Hanya penjaga gawang yang diperbolehkan memainkan bola dengan kaki dan tangan (Tarju & Wahidi, 2017). Seorang pemain sepak bola harus menguasai teknik-teknik dasar sepak bola yang baik untuk dapat menghasilkan permainan sepak bola yang optimal, maka seorang pemain harus dapat menguasai teknik-teknik dalam permainan (Soniawan & Irawan, 2018). Adapun teknik dasar sepak bola ada 2 yaitu, Teknik tanpa bola yaitu semua gerakan-gerakan tanpa bola meliputi: lari cepat dengan mengubah arah, melompat dan meloncat, gerakan tipu dengan badan, serta gerakan khusus penjaga gawang sedangkan teknik dengan bola meliputi: mengenal bola (*ball feeling*), mengoper bola (*passing*), menerima dan menguasai bola (*receiving and controlling the ball*), menggiring bola (*dribbling*), menyundul bola (*heading*), menendang bola (*shooting*), melempar bola (*throwing*), merebut bola (*sliding tackle-sliding*), dan menjaga gawang (*goal keeping*) (Pujianto, Sutisyana, Arwin, et al., 2020).

Dalam permainan sepakbola, passing bola merupakan kemampuan teknik perseorangan yang setiap pemain harus menguasainya (Irawan et al., 2020). Mengumpan bola harus disertai dengan kemampuan membebaskan diri dari hadangan lawan, melindungi bola sambil melakukan gerakan lari serta gerakan maju dan tipuan, namun bola tetap dalam penguasaannya. Penguasaan bola sangat terkait dengan kualitas dan kuantitas passing dalam sebuah tim. Hal ini berarti bahwa akurasi passing sebuah tim sangat menentukan keberhasilan tim tersebut (Pujianto, Sutisyana, & Arwin, 2020). Dalam Permainan sepakbola teknik dasar passing merupakan teknik dasar yang paling sering digunakan pemain. Passing yang akurat dapat di gunakan oleh sebuah tim untuk dapat memberikan variasi permainan, menerobos pertahanan lawan, serta untuk mencegah kebuntuan ketika menghadapi taktik bertahan yang kuat yang di miliki oleh lawan dalam sebuah pertandingan (Putranto & Andriadi, 2019). Tujuan dari melakukan passing adalah mengoper bola pada teman satu tim agar dapat menciptakan ruang, sehingga dapat menghubungkan antara pemain satu dengan pemain lainnya agar menciptakan peluang dan gol ke gawang lawan juga dapat menjaga dan mengamankan daerah pertahanan permainan (Rohendi et al., 2020). Passing yang baik merupakan salah satu hal yang wajib di miliki oleh setiap pemain, karena dengan seorang pemain yang memiliki operan yang atau passing yang baik sebuah tim akan dengan mudah menciptakan sebuah gol (Sidik et al., 2021).

Dari hasil observasi dan wawancara dengan pelatih SSB Persisac Semarang yang dilakukan peneliti, peneliti menemukan masalah tingkat akurasi passing yang dimiliki pemain SSB Persisac Semarang masih dalam kategori kurang hal itu didasari saat pengambilan data awal pemain SSB Persisac Semarang didapatkan dari 14 sampel hanya ada 2 pemain saja yang mampu passing tepat sasaran ke gawang sebanyak 4 kali sedangkan sisanya hanya mampu passing tepat sasaran ke gawang sebanyak 1-3 kali. Saat peneliti melakukan sesi wawancara dengan pelatih menyatakan “tingkat akurasi passing kurang baik siswa bisa dilihat saat sesi latihan dengan menggunakan lapangan penuh banyak passing yang tidak akurat dan sering menyulitkan teman satu tim untuk menguasai bola”. Dengan kondisi diatas, peneliti berasumsi perlu adanya variasi latihan yang baru untuk meningkatkan akurasi passing pemain SSB Persisac Semarang. Peneliti ingin meneliti variasi latihan akurasi passing pemain dengan model latihan *give and go passing drill* dan *rondo game* guna meningkatkan ketepatan akurasi passing pemain SSB Persisac Semarang. Berdasarkan uraian diatas, peneliti bermaksud melakukan penelitian untuk mengetahui apakah dengan *give and go passing drill* dan *rondo game* dapat meningkatkan ketepatan akurasi passing pemain di SSB Persisac Semarang. Melihat dari latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul “ Pengaruh *give and go passing drill* dan *rondo game* Terhadap Ketepatan Passing Dalam Permainan Sepakbola di SSB Persisac Semarang”.

METODE

Penelitian ini adalah eksperimen dengan metode deskriptif kuantitatif dan menggunakan rancangan “*Pretest-Posttest Control Group design*” (Yusuf, 2016). Populasi seluruh pemain SSB Persisac dengan menggunakan teknik *purposive sampling* (Setyosari, 2016). Instrumen tes menggunakan instrument short pass yang dikembangkan oleh Bobby Charlton dengan validitas 0,653 dan reliabilitas 0,879.

HASIL & PEMBAHASAN

Hasil

Give and Go Passing Drill

Adapun data *pretes* dari kelompok 1 yaitu *give and go passing drill* sebelum diberi perlakuan atau *treatment* sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil *Pretest* Give and go passing drill

No.	Kategori	Hasil
1	<i>Mean</i>	137,5
2	<i>Median</i>	150
3	Sum	1100
4	Skor tertinggi	250
5	Skor terendah	50
6	Standar deviasi	58,2

Dari hasil perhitungan analisis data diperoleh data *pretest* ketepatan *passing* dengan *give and go passing drill* pemain SSB Persisac Semarang KU 14 diperoleh nilai *mean* atau rata-rata 137,5, nilai *median* 150, nilai sum atau jumlah 1100, skor maksimal 250, skor minimal 50 dan nilai simpangan baku (*std.deviasi*) 58,2. Setelah data diperoleh selanjutnya dilakukan perhitungan normatif untuk mengkategorikan ketepatan *passing* sebelum diberikan *treatment* atau perlakuan *give and go passing drill* pemain SSB Persisac Semarang KU 14, berikut rumus pengkategorianya sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil *Pretest* Perhitungan Normatif Akurasi *Passing*

No.	Interval	Frekuensi	Persentase %	Kategori
1	$319,8 > X$	0	0%	Baik sekali
2	$239,6 > X \leq 319,8$	1	12,5%	Baik
3	$160,1 > X \leq 239,6$	0	0%	Cukup
4	$80,1 > X \leq 160,1$	6	75%	Kurang
5	$X \leq 80,1$	1	12,5%	Kurang sekali
	Jumlah	8	100%	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa data *pretest* tingkat ketepatan *passing* pemain SSB Persisac Semarang KU 14 yang berkategori baik sekali 0 pemain atau 0 %, baik 1 pemain atau 12,5 %, cukup 0 pemain atau 0 %, kurang 6 pemain atau 75 % dan kategori kurang sekali 1 pemain atau 12,5 %.

Sesudah data *pretest* di peroleh selanjutnya dilakukan *treatment* dengan give and go passing drill. Adapaun data *posttest* setelah diberi perlakuan atau *treatment* sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Latihan *Posttest Give and Go*

No.	Kategori	Hasil
1	<i>Mean</i>	243,7
2	<i>Median</i>	250
3	Sum	1950
4	Skor tertinggi	350
5	Skor terendah	150
6	Standar deviasi	62,3

Dari hasil perhitungan analisis data diperoleh data *posttest* ketepatan *passing* dengan give and go passing drill pemain SSB Persisac Semarang KU 14 diperoleh nilai *mean* atau rata-rata 243,7, nilai *median* 250, nilai sum atau jumlah 1950, skor maksimal 350, skor minimal 150 dan nilai simpangan baku (*std.deviasi*) 62,3. Setelah data diperoleh selanjutnya dilakukan perhitungan normatif untuk mengkategorikan ketepatan akurasi *passing* setelah diberikan *treatment* atau perlakuan give and go passing drill pemain SSB Persisac Semarang KU 14, berikut rumus pengkategorian sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil *Posttest* Perhitungan Normatif Akurasi *Passing*

No.	Interval	Frekuensi	Persentase %	Kategori
1	$319,8 > X$	1	12,5%	Baik sekali
2	$239,6 > X \leq 319,8$	4	50%	Baik
3	$160,1 > X \leq 239,6$	2	25%	Cukup
4	$80,1 > X \leq 160,1$	1	12,5%	Kurang
5	$X \leq 80,1$	0	0%	Kurang sekali
	Jumlah	8	100%	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa data *posttest* tingkat ketepatan *passing* pemain SSB Persisac Semarang KU 14 yang berkategori baik sekali 1 pemain atau 12,5% , baik 4 pemain atau 50%, cukup 2 pemain atau 25 %, kurang 1 pemain atau 12,5 % dan kategori kurang sekali 0 pemain atau 0 %.

Rondo Game

Adapaun data *pretes* dari kelompok 1 yaitu rondo game sebelum diberi perlakuan atau *treatment* sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil *Pretest* Rondo game

No.	Kategori	Hasil
1	<i>Mean</i>	156,2
2	<i>Median</i>	150
3	Sum	1250
4	Skor tertinggi	250
5	Skor terendah	50
6	Standar deviasi	62,3

Dari hasil perhitungan analisis data diperoleh data *pretest* ketepatan *passing* dengan rondo game pemain SSB Persisac Semarang KU 14 diperoleh nilai *mean* atau rata-rata 156,2, nilai *median* 150, nilai sum atau jumlah 1250, skor maksimal 250, skor minimal 50 dan nilai simpangan baku (*std.deviasi*) 62,3. Setelah data diperoleh selanjutnya dilakukan perhitungan normatif untuk mengkategorikan ketepatan akurasi *passing* sebelum diberikan *treatment* atau perlakuan rondo game pemain SSB Persisac Semarang KU 14, berikut rumus pengkategorianya sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil *Pretest* Perhitungan Normatif Akurasi *Passing*

No.	Interval	Frekuensi	Persentase %	Kategori
1	$319,8 > X$	0	0%	Baik sekali
2	$239,6 > X \leq 319,8$	1	12,5%	Baik
3	$160,1 > X \leq 239,6$	2	25%	Cukup
4	$80,1 > X \leq 160,1$	5	62,5%	Kurang
5	$X < 80,1$	0	0%	Kurang sekali
	Jumlah	8	100%	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa data *pretest* tingkat ketepatan *passing* pemain SSB Persisac Semarang KU 14 yang berkategori baik sekali 0 pemain atau 0 % , baik 1 pemain atau 12,5 % , cukup 2 pemain atau 25 % , kurang 5 pemain atau 62,5% dan kategori kurang sekali 0 pemain atau 0%.

Sesudah data *pretest* di peroleh selanjutnya dilakukan *treatment* dengan rondo game. Hasil yang diambil merupakan hasil terbaik yang di peroleh pemain saat *pretest* maupun *posttest*. Setelah *treatment* selesai dilakukan maka selanjutnya dilakukan *posttest* untuk mengetahui apakah ada pengaruh rondo game terhadap peningkatan ketepatan *passing* pemain SSB Persisac Semarang KU 14. Adapaun data *posttest* setelah diberi perlakuan atau *treatment* sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil *Posttest* Rondo game

No.	Kategori	Hasil
1	<i>Mean</i>	312,5
2	<i>Median</i>	300
3	Sum	2500
4	Skor tertinggi	400
5	Skor terendah	200
6	Standar deviasi	69,4

Dari hasil perhitungan analisis data diperoleh data *posttest* ketepatan *passing* dengan rondo game pemain SSB Persisac Semarang KU 14 diperoleh nilai *mean* atau rata-rata 312,5, nilai *median* 300, nilai sum atau jumlah 2500, skor maksimal 400, skor minimal 200 dan nilai simpangan baku (*std.deviasi*) 69,4. Setelah data diperoleh selanjutnya dilakukan perhitungan normatif untuk mengkategorikan ketepatan akurasi *passing* setelah diberikan *treatment* atau perlakuan rondo game pemain SSB Persisac Semarang KU 14, berikut rumus pengkategorianya sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil *Posttest* Perhitungan Normatif Akurasi *Passing*

No.	Interval	Frekuensi	Persentase %	Kategori
1	$319,8 > X$	3	37,5%	Baik sekali
2	$239,6 > X \leq 319,8$	4	50%	Baik
3	$160,1 > X \leq 239,6$	1	12,5%	Cukup
4	$80,1 > X \leq 160,1$	0	0%	Kurang
5	$X < 80,1$	0	0%	Kurang sekali
	Jumlah	8	100%	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa data *posttest* tingkat ketepatan *passing* pemain SSB Persisac Semarang KU 14 yang berkategori baik sekali 3 pemain atau 37,5 %, baik 4 pemain atau 50%, cukup 1 pemain atau 12,5 %, kurang 0 pemain atau 0% dan kategori kurang sekali 0 pemain atau 0%.

Pembahasan

Setelah data *pretest* dan data *posttest* diperoleh dari kedua kelompok eksperimen selanjutnya data dari Hasil penelitian akan diuraikan dan dihitung dengan menggunakan SPSS 20 kemudian data akan dipaparan dan disajikan dalam bentuk deskripsi data. Adapun deskripsi data dari kedua kelompok eksperimen I maupun kelompok eksperimen II setelah dihitung dengan menggunakan SPSS 20 sebagai berikut:

Tabel 9. Deskriptif statistik kedua kelompok

Hasil	Rondo game		Give and go passing drill	
	<i>pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Mean	156,2	312,5	137,5	243,7
Median	150	300	150	250
Sum	1250	2500	1100	1950
Skor tertinggi	250	400	250	350
Skor terendah	50	200	50	150
Standar deviasi	62,3	69,4	58,2	62,3

Sesuai deskripsi data di atas, maka dapat dijelaskan bahwa *mean*/rata-rata akurasi ketepatan *passing* sepakbola pada kelompok eksperimen 1 sebelum atau *pretest* diberi rondo game diperoleh nilai *mean* atau rata-rata 156,2, nilai *median* 150, nilai sum atau jumlah 1250, skor maksimal 250, skor minimal 50 dan nilai simpangan baku (*std.deviasi*) 62,3. Selanjutnya *Mean*/rata-rata akurasi ketepatan *passing* sepakbola kelompok eksperimen I setelah atau *posttest* diberi rondo game diperoleh nilai *mean* atau rata-rata 312,5, nilai *median* 300, nilai sum atau jumlah 2500, skor maksimal 400, skor minimal 200 dan nilai simpangan baku (*std.deviasi*) 69,4. *Mean* atau rata-rata akurasi ketepatan *passing* sepakbola kelompok eksperimen II sebelum atau *pretest* diberi give and go passing drill diperoleh nilai *mean* atau rata-rata 137,5, nilai *median* 150, nilai sum atau jumlah 1100, skor maksimal 250, skor minimal 50 dan nilai simpangan baku (*std.deviasi*) 58,2. Selanjutnya *Mean* atau rata-rata akurasi ketepatan *passing* sepakbola kelompok eksperimen II setelah atau *posttest* diberi give and go passing drill diperoleh nilai *mean* atau rata-rata 243,7, nilai *median* 250, nilai sum atau jumlah 1950, skor maksimal 350, skor minimal 150 dan nilai simpangan baku (*std.deviasi*) 62,3.

SIMPULAN

Ada peningkatan antara sebelum dan setelah diberikan perlakuan melalui give and go passing drill dan rondo game terhadap peningkatan ketepatan passing pemain SSB Persisac Semarang KU 14 dan Peningkatan kelompok *rondo game* lebih besar peningkatannya dibandingkan dengan kelompok *give and go passing drill*. Saran bagi diharapkan dapat memberikan *give and go passing drill* dan *rondo game* sebagai variasi latihan passing guna meningkatkan ketrampilan teknik dasar passing bagi pemain SSB Persisac Semarang KU 14.

DAFTAR PUSTAKA

- Gultom, E. S., & Endriani, D. (2021). Pengaruh Variasi Latihan Penyerangan Dengan Menggunakan Inverted Winger Terhadap Hasil Shooting Dalam Permainan Sepak Bola Pada Atlet SSB TGM Medan Tahun 2020. *Jurnal Pendidikan Jasmani (JPJ)*, 2(1 SE-Articles). <https://doi.org/10.55081/jpj.v2i1.231>
- Irawan, G., Sugiarto, T., & Kurniawan, A. W. (2020). Upaya meningkatkan akurasi teknik passing menggunakan metode drill pada kegiatan ekstrakurikuler sepakbola. *Jurnal Penjakora*, 6(2), 92–101.
- Kismono, A., & Dewi, R. (2021). Kontribusi simulasi game terhadap passing sepak bola. *Jurnal Olahraga Dan Kesehatan Indonesia*, 1(2 SE-Articles). <https://doi.org/10.55081/joki.v1i2.304>
- Lubis, A. E., & Dewi, R. (2020). Talent Scouting Soccer Athletes Aged 10 to 11 Years. *Jurnal Pendidikan Jasmani (JPJ)*, 1(1), 29–32.
- Pujianto, D., Sutisyana, A., & Arwin, A. (2020). Pengembangan Model Latihan Sasaran Berbasis Permainan Untuk Meningkatkan Kemampuan Passing Sepakbola. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 19(1), 67–73.
- Pujianto, D., Sutisyana, A., Arwin, A., & Nopiyanto, Y. E. (2020). Pengembangan Model Latihan Passing Sepakbola Berbasis Sasaran Teman. *Journal Coaching Education Sports*, 1(1).
- Putra, T. N., & Siregar, Y. I. (2021). Pengembangan bentuk variasi latihan shooting pada pemain sepak bola usia 15-20 tahun kabupaten Langkat tahun 2020. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 9(1 SE-Articles). <https://doi.org/10.55081/jsbg.v9i1.249>
- Putranto, D., & Andriadi, A. (2019). Pengembangan Model Latihan Passing ADE Sepakbola. *SPORTIVE: Journal Of Physical Education, Sport and Recreation*, 2(2), 73–78.
- Rohendi, A., Rustiawan, H., Rustandi, E., & Sudrazat, A. (2020). Perbandingan Latihan Pass and Drill Circle dengan Pass and Follow Drill Square terhadap Peningkatan Passing Pendek pada Cabang Olahraga Sepakbola. *Jurnal Kepeleatihan Olahraga*, 12(1), 31–38.
- Setyosari, H. P. (2016). *Metode penelitian pendidikan & pengembangan*. Prenada Media.
- Sidik, N. M., Kurniawan, F., & Effendi, R. (2021). Pengaruh Latihan Sepakbola Empat Gawang Terhadap Kemampuan Passing Stopping Sepakbola Ekstrakurikuler di SMP Islam Karawang. *Jurnal Literasi Olahraga*, 2(1), 60–67.
- Soniawan, V., & Irawan, R. (2018). Metode bermain berpengaruh terhadap kemampuan long passing sepakbola. *Jurnal Performa Olahraga*, 3(01), 42.
-

- Tarigan, R. W., & Siregar, I. (2021). Development of Electronic Soccer Goalkeeper Reaction Speed Training Equipment 2020. *Jurnal Pendidikan Jasmani (JPJ)*, 2(2 SE-Articles). <https://doi.org/10.55081/jpj.v2i2.234>
- Tarju, T., & Wahidi, R. (2017). Pengaruh Metode Latihan Terhadap Peningkatan Passing Dalam Permainan Sepak Bola. *JUARA: Jurnal Olahraga*, 2(2), 66–72.
- Yusuf, A. M. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif & penelitian gabungan*. Prenada Media.